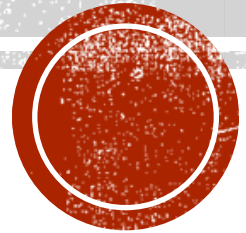
FORMAÇÃO
SECRETÁRIO TÉCNICO



Conselho de Arbitragem | Federação Portuguesa de Corfebol | Época Desportiva 2025-2026

TÓPICOS

- Cronometrista
- Operador de shot-clock
- Ficha de jogo
  - Preenchimento
  - Substituições
  - Suspensão disciplinar

O PAPEL DO SECRETÁRIO TÉCNICO É VITAL: ASSEGURA QUE O JOGO DECORRE COM ORDEM, JUSTIÇA E PROFISSIONALISMO.

Corfebol
Federação Portuguesa

CRONOMETRISTA

- Resultado
- Descontos de tempo
- Substituições
- Tempo de jogo
  - Quando parar?
  - **Quando iniciar?**

Nota: A bola entra em jogo quando qualquer jogador tocar na bola após esta ter sido reposta em jogo.

Corfebol
Federação Portuguesa

DESCONTO DE TEMPO

Pode ser atribuído quando a equipa tem posse da bola.

- O treinador/treinador-adjunto/capitão solicitam desconto de tempo à mesa, em qualquer momento;

- A mesa emite o sinal sonoro assim que:

1. Um jogador da equipa que fez o pedido estiver na posse da bola;
2. Um jogador da equipa que fez o pedido recuperar a posse da bola;
3. Na próxima interrupção do jogo;

Nota: O tempo de jogo será interrompido imediatamente após o sinal. Se o árbitro não se aperceber do sinal sonoro, o cronometrista deverá continuar a acioná-lo até que o árbitro pare o jogo.

Corfebol
Federação Portuguesa

QUANDO PARAR?

- Apito do árbitro,
- Desconto de tempo atribuído (após sinal sonoro)

Nota: A bola entra em jogo quando qualquer jogador tocar na bola após esta ter sido reposta em jogo.

QUANDO INICIAR?

- Quando um jogador toca na bola.

Nota: A bola entra em jogo quando qualquer jogador tocar na bola após esta ter sido reposta em jogo.

OPERADOR SHOT CLOCK

- O que fazer quando:
  - O árbitro não faz sinal?
  - Dúvida se tocou/não tocou no cesto
- Quando parar a contagem?
- Quando reiniciar a contagem?
- **Quando iniciar a contagem?**
  - Recomeço de jogo por lesão
  - Desconto de tempo

Nota: A bola entra em jogo quando qualquer jogador tocar na bola após esta ter sido reposta em jogo.

Corfebol
Federação Portuguesa

QUANDO PARAR?

- Apito do árbitro
- Desconto de tempo (após sinal sonoro)
- Defesa entra em posse de bola
  - reiniciar contagem

QUANDO REINICIAR?

- Bola toca na parte amarela do cesto (apenas quando é possível marcar golo!)
- Sinal do árbitro
- Paragem por causa de um jogador da equipa que defende
- Defesa recupera a posse de bola

QUANDO INICIAR?

- Um jogador do quadrado de ataque tocar na bola
- A bola, já estando no quadrado de ataque, e é tocada por um jogador da equipa atacante

FICHA DE JOGO

- Responsável máximo da mesa

- Registo oficial de:
  - Marcadores dos golos
  - Descontos de tempo
  - Substituições
  - Acções disciplinares
  - Tempo de suspensão

Nota: Ficha de Jogo 5.9.3: Preenchida no mínimo com 15 minutos de antecedência em relação à hora de início do jogo

Corfebol Federação Portuguesa

Boletim de jogo de Corfebol

Em vigor a partir de 4 de abril de 2025

Época:	2024/25	Prova/Fase:		Jogo:	
Data:		Pavilhão/Local:		Hora:	

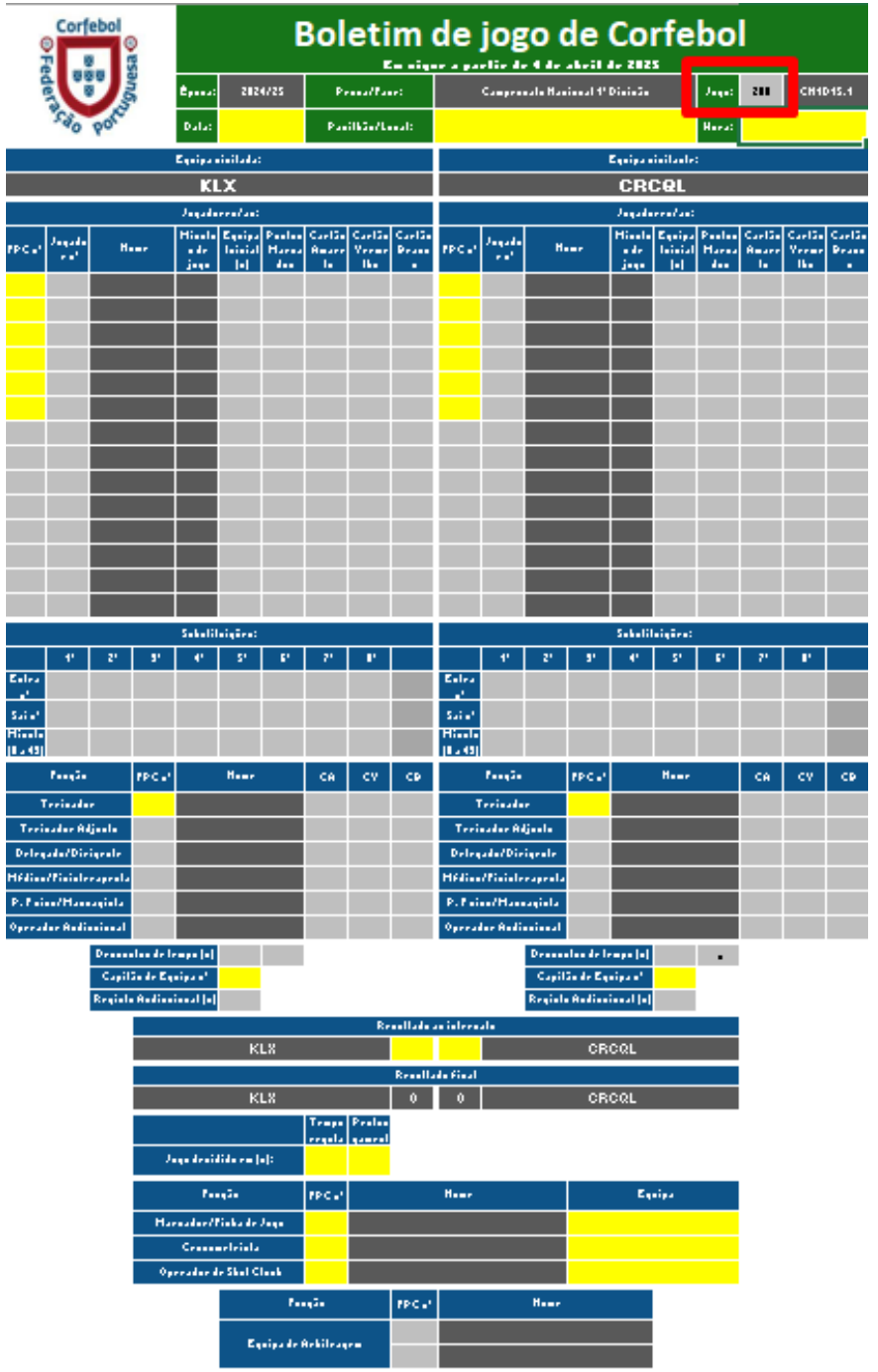
Equipa visitada:	Equipa visitante:

Descontos de tempo (x)			Descontos de tempo (x)		x
Capitão de Equipa nº			Capitão de Equipa nº		
Registo Audiovisual (x)			Registo Audiovisual (x)		

Resultado ao intervalo			

Resultado final			

	Tempo regular	Prolongamento
Jogo decidido em (x):		



- Preencher o número do jogo
- Garantir que todos os agentes desportivos afectos a cada equipa constam na ficha de jogo
- Resultado ao intervalo, capitães, treinadores e descontos de tempo
- Jogo decidido em tempo regulamentar ou prolongamento?
- Registo de ações disciplinares

SUBSTITUIÇÕES

Substituições:									
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	
Entra nº									
Sai nº									
Minuto (0 a 49)									

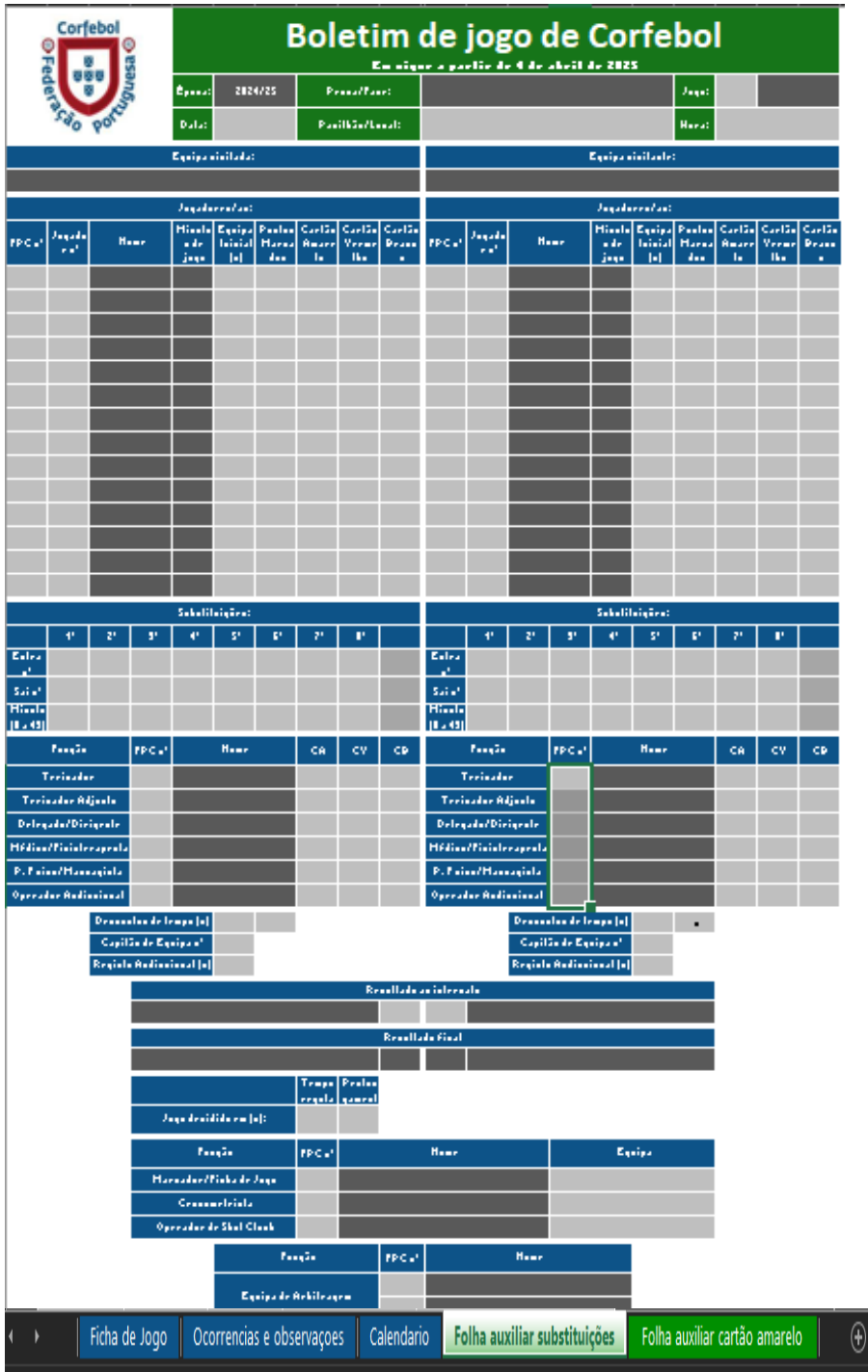
Substituições:									
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	
Entra nº									
Sai nº									
Minuto (0 a 49)									

Folha Auxiliar
Cálculo do tempo de jogo das substituições

Tempo de jogo	00:50:00
Número de períodos	4
Tempo de golo de ouro	00:10:00

Equipa visitada:						
Equipa visitante:						

#	Equipa	Entra jogador nr	Sai jogador nr	Período em que decorre a substituição exemplo: 1	Tempo no cronómetro (mmss) exemplo: 8 min e 37 seg -> escrever 837	Minuto (colocar na ficha de jogo)	(auxiliar) Tempo total que já se jogou
1				1	643	6	00:05:47
2				3	305	35	00:34:25
3							



- Verificar se jogador está apto a entrar em campo.

- Registo de todas as substituições efetuadas
  - Número da camisola do jogador que entra
  - Número da camisola do jogador que sai
  - Minuto em que é feita a substituição (1 a 50)

- Possibilidade de recorrer a folha auxiliar de substituições

CONTABILIZAÇÃO DOS TEMPOS DE SUSPENSÃO

- Função atribuída ao ST responsável pela ficha de jogo;

- Após o período de suspensão:
  - Não é necessário fazer qualquer paragem no jogo;
  - ST comunica ao treinador da equipa que o tempo de suspensão terminou.

- Tempo de suspensão é contabilizado com ajuda de uma nova folha auxiliar da ficha de jogo

FOLHA AUXILIAR CARTÃO AMARELO

- O ST deve registar:
  - A equipa, nome do agente desportivo, período e tempo no cronómetro.
    - Automaticamente aparecerá a indicaçao de quando terminar o período de suspensão.

Folha Auxiliar Cálculo do tempo de suspensão devido a cartão amarelo (jogo 30)					
Equipa visitada:				CRCQL C	
Equipa visitante:				KLX D	
#	Equipa	Nome agente desportivo	Período em ocorreu a suspensão exemplo: 1	Valor no cronómetro (mmss) exemplo: 8 min e 37 seg -> escrever 837	Momento em que a suspensão de 4 minutos termina
1	KLX D	Pessoa Y	3	532	Período 3: 1:32
2	CRCQL C	Jogador X	4	231	Não volta a entrar ou Golo-de-ouro: 8:31
3			Golo-de-ouro	800	Golo-de-ouro: 4:0

OUTRAS SITUAÇÕES

Corfebol
Federação Portuguesa

O QUE FAZER QUANDO...

- Agente desportivo suspenso com amarelo não cumpre o tempo de suspensão:
  - Avisar o agente desportivo
  - Avisar o árbitro, na primeira interrupção

- Agente desportivo advertido com um cartão amarelo
  - Alertar o árbitro caso o ST não tenha tido tempo para tomar nota do tempo de suspensão

- Existe confusão na mesa?!
  - Chamar a atençã do árbitro, através de aviso sonoro, para que o jogo seja interrompido e a situação clarificada

Corfebol
Federação Portuguesa

OBRIGADO!